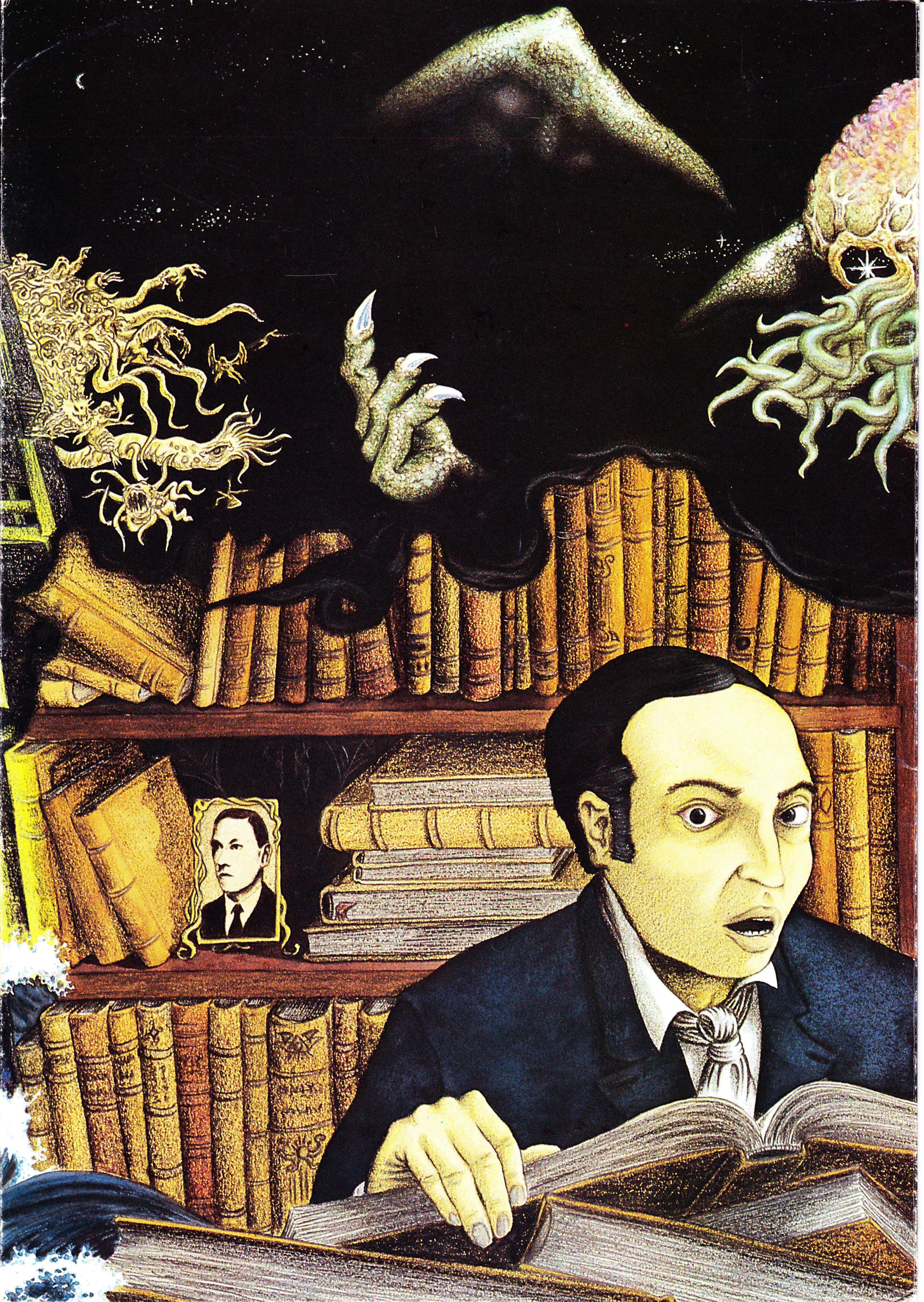
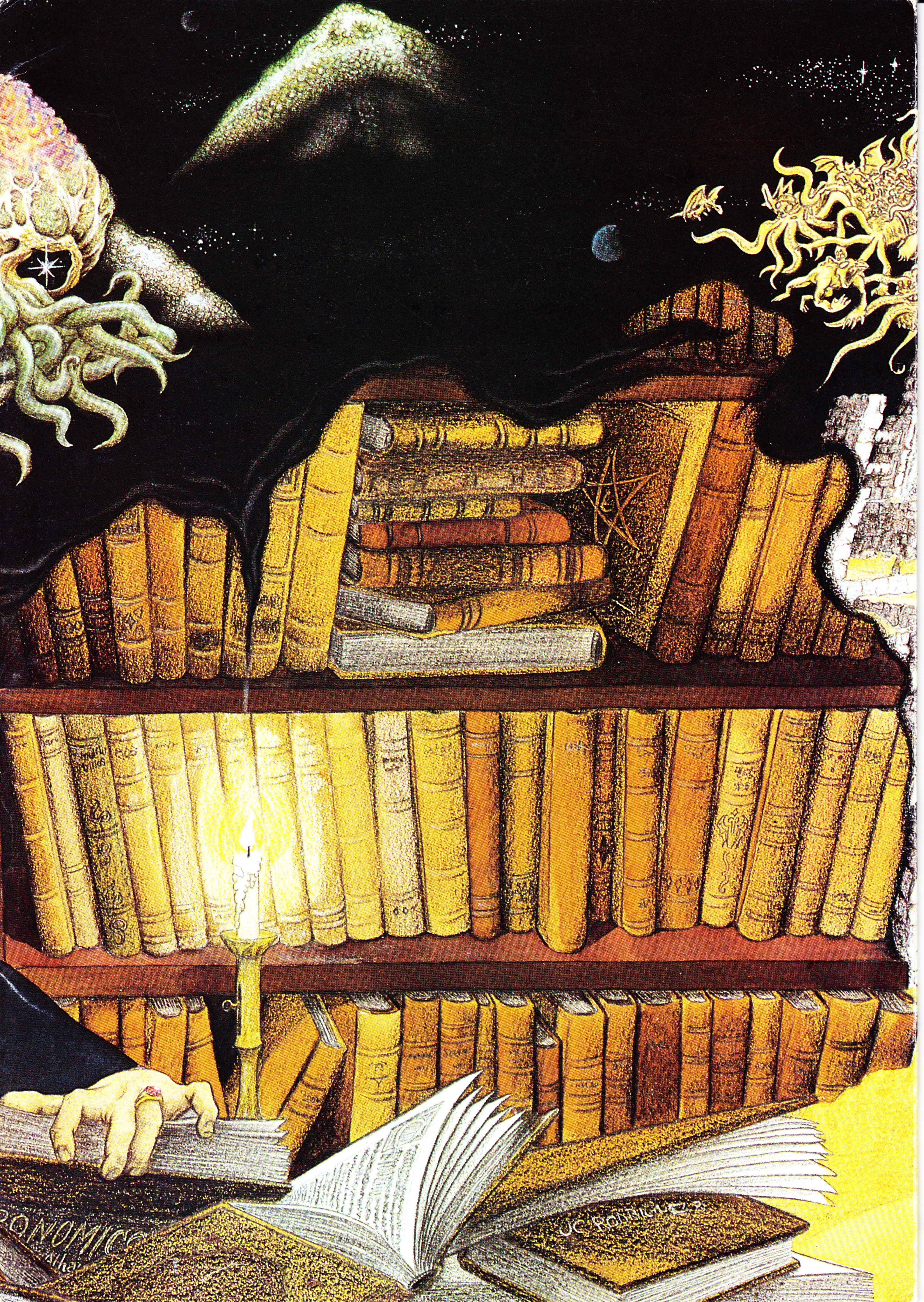
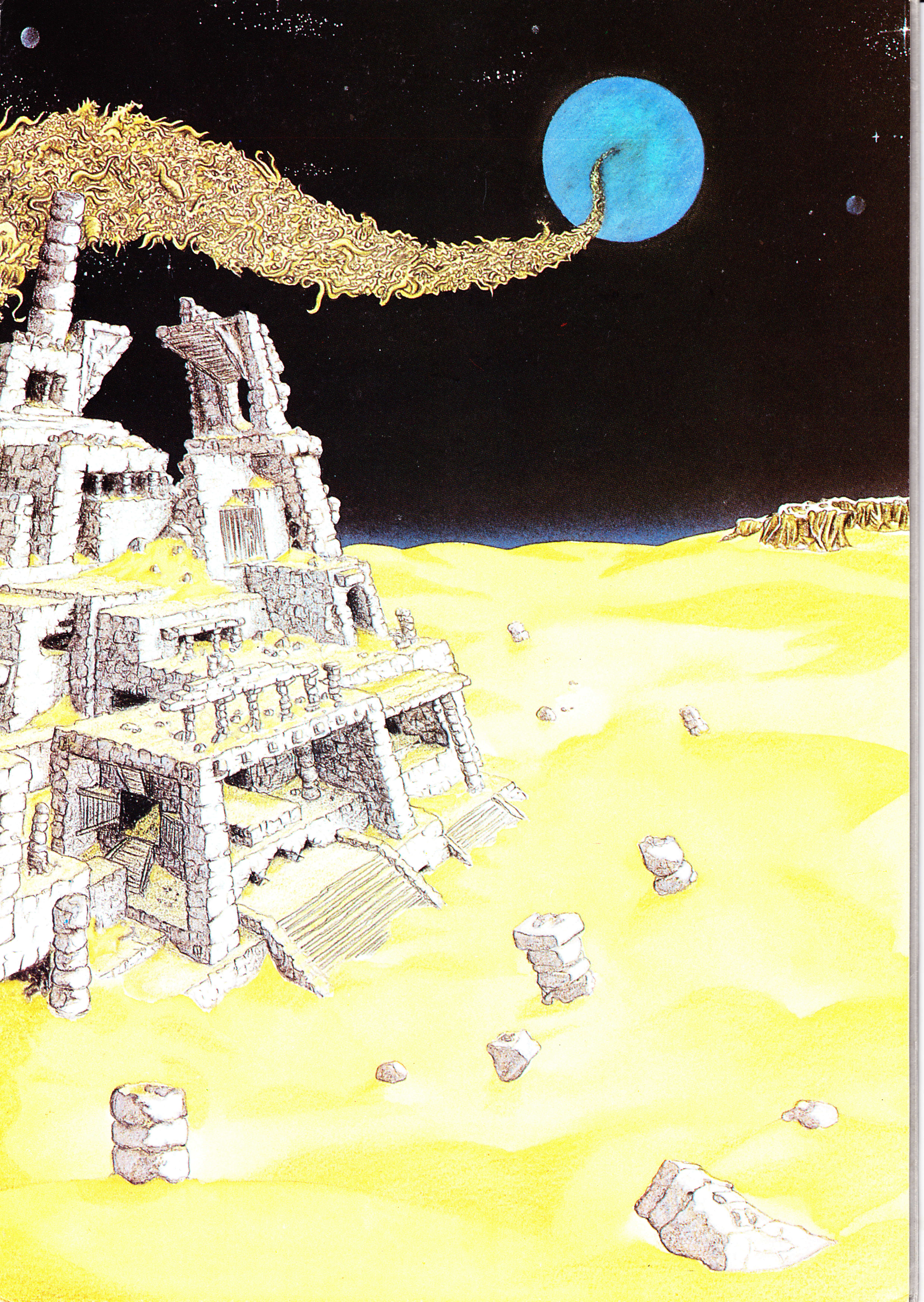








ORDRE DE RESOLUTION D'UN ROUND DE COMBAT

1) Les attaques menées avec des armes à feu prêtes à tirer sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utilisateurs.
2) Les attaques menées avec des armes blanches, des revolvers que l'on dégaine, des fusils que l'on épaule et toute arme à feu ayant déjà tiré, mais pouvant le faire deux fois par round sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utilisateurs.
3) Les attaques menées avec des armes à feu pouvant tirer trois fois par round sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX/2 de leurs utilisateurs.

RAPPELS DES REGLES CONCERNANT LES DOMMAGES

CHOCS : Si un personnage prend en une seule fois des dommages dont le montant est égal ou supérieur à la moitié de ses Points de Vie du moment et ne réussit pas un jet égal ou inférieur à sa CON avec 1D20, il sombre dans l'inconscience. Il en sera de même pour un personnage ne possédant plus qu'un ou deux Points de Vie.
CHUTES : Un personnage tombant d'une hauteur prend 1D6 points de dommage par 3 mètres de chute, mais s'il réussit un jet en « Sauter », les dommages qu'il subit seront diminués d'1D6 points.
EMPALEMENT : Si un personnage réussit un jet de dés inférieur ou égal au cinquième (20 %) de ses chances de toucher avec son arme :
— Il faut lancer deux fois les dés correspondant aux dommages normaux de l'arme utilisée et additionner les deux scores ainsi obtenus.
— Si l'attaque a été menée avec une arme blanche, celle-ci est coincée dans le corps de l'adversaire. Au cours du round de combat suivant, l'attaquant doit réussir un jet de dés inférieur ou égal à la moitié de ses chances normales de toucher avec cette arme pour pouvoir la retirer.

TABLE DES ARMES BLANCHES

Nom	*Dommages*	*Chances de Base*	*Points de Vie*	*Prix*
Coup de Poing	ID3	50 %	—	—
Coup de Tête	ID4	10 %	—	—
Coup de Pied	ID6	25 %	—	—
Lutte	Voir règle	25 %	—	—
Fleuret aiguisé*	ID6	20 %	10	20 $
Sabre ou Epée*	ID6+1	10 %	15	30 $
Sabre de la Guerre de Sécession	ID8+1	15 %	20	8 $
Hache	ID8+2	20 %	15	2 $
Hachette	ID6+1	20 %	12	2 $
Poignard*	ID4+2	25 %	15	8 $
Couteau de Boucher* (poignard de commando)	ID6	25 %	12	3 $
Petit Couteau (cran d'arrêt, etc.)	ID4	25 %	9	3 $
Canif*	ID3	25 %	6	2 $
Batte de Base-ball, Tisonnier	ID8	25 %	20	1,50 $
Matraque, Petit gourdin	ID6	25 %	15	2,25 $

**Peut empaler*

TABLE DES ARMES A FEU

Compétence	*Type*	*Tirs/Round*	*Dommages*	*Chance de Base*	*Portée de base**	*P.V.*	*Prix*
Arme de Poing	Revolver cal. 22	3	1D6	20 %	10 mètres	10	15 $
Arme de Poing	Automatique cal. 22	3	1D6	20 %	10 mètres	6	25 $
Arme de Poing	Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	3	1D8	20 %	15 mètres	10	20 $
Arme de Poing	Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	3	1D8	20 %	15 mètres	6	25 $
Arme de Poing	Revolver cal. 38 ou 9 mm	2	1D10	20 %	15 mètres	10	20 $
Arme de Poing	Automatique cal. 38 ou 9 mm	2	ID10	20 %	15 mètres	6	25 $
Arme de Poing	Revolver cal. 45	1	1D10+2	20 %	15 mètres	10	25 $
Arme de Poing	Automatique cal. 45	1	1D10+2	20 %	15 mètres	8	30 $
Fusil	Non-automatique cal. 22	1	1D6+2	10 %	30 mètres	9	25 $
Fusil	Non-automatique Cal. 30.36**	1/2 round	2D6+3	10 %	100 mètres	12	50 $
Fusil de chasse	Calibre 20	2	2D6 1D6 1D3	30 %	10 mètres 20 mètres 50 mètres	8	50 $
Fusil de chasse	Calibre 12	1	4D6 2D6 1D6	30 %	10 mètres 20 mètres 50 mètres	10	50 $
Fusil de chasse	« Canon scié »				10 mètres maxi.		100 $

* La portée de tout modèle à canon court est de 5 mètres.
** Ces fusils ne peuvent faire feu qu'une seule fois tous les deux rounds, mais rien ne les empêche de tirer dès le premier round de combat.
Notez que les dommages causés par les fusils de chasse varient avec la distance.
La portée maximale des fusils de chasse à canon scié est de 10 mètres. Jusqu'à 5 mètres, ils font des dommages normaux, entre 5 et 10 mètres, ils font 1D3 (calibre 20) et 1D6 (calibre 12) de dégâts.

NOUVELLES ARMES

Nom	*Type d'armes*	*Dommages*	*Chance de Base*	*Points de Vie*	*Portée (en yards)*	*Prix*	*Notes*
Boomerang de guerre	Projectile	1D8	10 %	8	30	10 $	—
Mousquet	Arme à feu	1D8+4	20 %	12	40	50 $	Empale
Faux	à 2 mains	2D6	10 %	20	Contact	20 $	Empale
Faucille	à 1 main	1D6+1	20 %	12	Contact	15 $	Empale
Fouet	à 1 main	1D3	05 %	6	5	10 $	Entrave
Mitraillette Thompson	Arme à feu	1D10+2 (automatique)	15 %	8	20	Variable	Empale
Mitrailleuse cal. 30	Arme à feu	2D6+ 3 (automatique)	05 %	10	50	Variable	Empale
Mitrailleuse cal. 50	Arme à feu	2D6+10 (automatique)	05 %	10	100	Variable	Empale
Mortier (diam. 2 pouces)	Projectile	4D6 (à 3 yards de rayon)	00 %	15	20/100	Variable	Explosif
Grenade à main	Lancée	3D6 (à 3 yards de rayon)	% de Lancer	5	Lancer	Variable	Explosif
Bâton de dynamite	Lancée	5D6 (à 1 yard de rayon)	demi % de Lancer	1	ancer	0,75 $	Explosif
Canon de campagne de 75 mm	Projectile	10D6 (à 2 yards de rayon)	00 %	25	100	Variable	Explosif

FOUETS : Sur un jet d' «empalement» (1/5 des chances normales de toucher), le possesseur du fouet peut spécifier si le fouet s'enroule autour d'un objet en possession de la cible et le lui arrache des mains ou s'il entrave une partie choisie du corps, l'immobilisant.

ARMES AUTOMATIQUES : Les armes totalement automatiques, comme les mitraillettes Thompson, peuvent tirer plus d'un coup en fonction de la DEX de l'utilisateur. Lorsqu'un personnage tire avec une arme automatique, le joueur peut, avant de lancer le D100, décider du nombre de balles qui composeront la rafale. Pour chaque balle tirée en plus de la première, ses chances de toucher sont augmentées de + 5 % (à condition que le pourcentage final ne dépasse pas le double de son pourcentage de base). Si la cible est touchée, le nombre de balles qui l'ont touchée est déterminé par le jet d'un dé comportant autant de faces que le nombre de balles composant la rafale. Ainsi, si le personnage tire une rafale de 6 balles, ses chances de toucher sont augmentées de 25 % (à condition que le pourcentage final ne soit pas supérieur à deux fois son pourcentage normal) et si la cible est touchée, c'est 1D6 balles qui l'atteignent. S'il tire une rafale de 3 balles, il ajoute 10 % à ses chances normales de toucher et c'est 1D3 balles qui atteignent la cible si elle est touchée. S'il tire un chargeur complet de 30 balles, c'est 1D20 balles qui toucheront la victime si le tir est réussi. Et ainsi de suite... Si le personnage réussit un empalement, seule la première balle de la rafale empale. Si plus d'une cible est attaquée, l'utilisateur perd une balle pour chaque cible qu'il vise. Pour attaquer chaque cible, il faut faire un jet séparé.

EXPLOSIFS : Les dommages de tous les explosifs sont répertoriés avec un rayon. Les dommages causés par les explosifs diminueront d'1D6 pour chaque augmentation de la distance, équivalent à un rayon, à laquelle se tient une cible particulière. Il faut tirer séparément les dommages causés par l'explosif pour toutes les cibles à l'intérieur du rayon afin de déterminer le total des dommages subis individuellement.

PRECISIONS CONCERNANT LES ARMES A FEU

BOUT PORTANT : Lorsqu'une arme est utilisée à bout portant, les chances de toucher du tireur sont doublées. Le bout portant est une distance égale ou inférieure à la DEX du tireur exprimée en pieds (1 pied = 0,3 mètre).

RECHARGEMENT DES ARMES : Il faut un round complet pour charger deux balles.

ENRAIEMENT : Une arme à feu est enrayée si un personnage fait un jet de dés en attaque de :
— 99 ou 00 avec un pistolet automatique.
— 96 à 00 avec un fusil automatique ou un fusil à pompe.

Remise en état de l'arme : il faut réussir un jet de « Mécanique », la réparation prenant 1D6 rounds.

TABLE DE RESISTANCE

PERSONNAGE ACTIF (colonnes) / *PERSONNAGE PASSIF* (lignes)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Pour réussir, le jet de dés doit être inférieur ou égal au chiffre indiqué.

ETAT DE CHOC
ET PERTE TEMPORAIRE DE LA RAISON

Lorsqu'un personnage perd 5 points de SAN ou plus en une seule fois, on considère qu'il a subi un terrible choc. Il doit effectuer un jet de pourcentage sous l'Idée. S'il le réussit, il a réalisé pleinement ce qui lui est arrivé et il perd temporairement la raison. Le Gardien doit déterminer ce qui lui arrive alors et l'Investigateur restera dans l'état qui lui est imposé pendant la durée indiquée par un jet de dé sur la Table de Durée de la Folie Temporaire qui se trouve ci-dessous.

TABLE DE DUREE
DE LA FOLIE TEMPORAIRE

Lancer 1D10	*Résultat*
1-4	1D10 rounds
5-7	1D10 tours
8-9	1D10 heures
10	1D10 jours

LA FOLIE A DUREE INDETERMINEE

Lorsqu'un personnage perd en *une heure* 20 % ou plus de ses points actuels de SAN, il devient automatiquement fou. Pour déterminer la folie particulière provoquée par la situation, le Gardien doit choisir une infirmité appropriée dans la Table des Folies (page 29). Les effets de cette folie s'appliquent immédiatement.
Ce type de folie est à durée indéterminée et celui qui en souffre ne peut pas s'en tirer tout seul. La guérison de ce genre de folie est décrite dans la partie La guérison de la Folie (page 30).

PERTES TYPIQUES DE SAN

Perte potentielle	*Evénement*
ID3	Etre confronté par surprise à un cadavre.
ID3	Etre confronté par surprise à un cadavre mutilé d'animal.
1D4	Etre confronté par surprise à un fragment de cadavre.
1D6	Etre confronté par surprise à un cadavre horriblement mutilé.
1D6	Se réveiller dans une tombe ou dans un cercueil.
1D6	Assister à la mort d'un ami ou d'une connaissance.
1D8	Rencontrer quelqu'un qu'on sait mort.
1D8	Etre témoin d'un événement bizarre (par ex. : voir le ciel devenir vert).
1D10	Etre témoin d'un événement particulièrement bizarre et horrible (par ex. : voir une gigantesque tête sanguinolente tomber du ciel).
1D10	Subir de terribles tortures.

TABLE DES FOLIES RESUMEE

Dé
1. CATATONIE - Position fœtale.
2. AMNESIE - Perte de mémoire.
3. STUPEUR - Perte de volonté.
4. PANTOPHOBIE - Peur de tout.
5. PARANOIA - Complexe de persécution.
6. PHOBIE - 1D6 phobies choisies ci-dessous.

AGORAPHOBIE - Peur des grands espaces.
BACTERIOPHOBIE - Peur des bactéries.
BALLISTOPHOBIE - Peur des balles.
BAROPHOBIE - Peur de l'apesanteur.
CLAUSTROPHOBIE - Peur des espaces clos.
DEMOPHOBIE - Peur de la foule.
DENDROPHOBIE - Peur des arbres.
DORAPHOBIE - Peur de la fourrure.
ENTOMOPHOBIE - Peur des insectes
NYCTOPHOBIE - Peur de la tombée de la nuit.
OPHIOPHOBIE - Peur des serpents.
SCOTOPHOBIE - Peur de l'obscurité.
TERATOPHOBIE - Peur des monstres.
THALASSOPHOBIE - Peur de la mer.
XENOPHOBIE - Peur des étrangers.

CORRUPTION

Corruption d'un agent de police en zone rurale :

— 2 $ pour un délit mineur
— 5 $ pour un délit majeur
— 100 $ pour un crime.

Corruption d'un agent de police en zone urbaine :

— 4 $ pour un délit mineur
— 10 $ pour un délit majeur
— 250 $ pour un crime.

Corruption d'un fonctionnaire du gouvernement : (chef de la police, contrôleur des impôts, procureur de la République, shériff, maire d'une petite ville, etc.) :

— 50 $ pour une question mineure
— 200 $ pour une question majeure
— 1.000 $ pour un crime.

Si les personnages tentent de se tirer d'une situation grâce à la corruption, il est possible qu'ils aient besoin de corrompre plusieurs personnes, ou même toute une série de fonctionnaires.

VITESSES AERIENNES ET DISTANCES

Avion normal monomoteur à dièdre relevé : 300 à 500 miles à une vitesse de croisière de 120 miles à l'heure.
Avion normal bimoteur à dièdre relevé : 500 à 800 miles à une vitesse de croisière de 90 miles à l'heure.
Grand dirigeable ou zeppelin : 1.000 miles à une vitesse aérienne de 5 à 10 nœuds.
De plus grandes distances peuvent être couvertes avec une préparation spéciale.

VITESSES DES NAVIRES

La table suivante indique la capacité moyenne qu'un type de navire a de respecter un délai, quelle est sa vitesse moyenne, et quel est le prix habituel d'un billet. La plupart des tarifs sont donnés pour une distance de 100 ou de 1.000 miles. Pour une courte traversée utilisez la première colonne, pour une longue traversée utilisez la dernière.

Type	*Délai*	*Vitesse*	*Coût pour 100 miles*	*Coût pour 1.000 miles*
Caboteur	+/— 30 j	10 nœuds	5 $	15 $
Cargo	+/— 5 j	14 nœuds	10 $	30 $
Paquebot	+/— 12 h	25 nœuds	20 $	60 $
Ferry-boat	+/— 15 mn	5 nœuds	15 cents pour le premier mille	5 cents par mile suivant.

* Les billets de première classe sur un paquebot coûtent le triple de ce qui est indiqué. Nombre de miles couverts par jours de 8 heures : Caboteur — approximativement 90 miles ; Cargo — approx. 130 miles ; Paquebot — approx. 230 miles ; Ferry-boat — approx. 45 miles.

VITESSES DES AUTOMOBILES

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'une automobile des années 20, sur les routes de l'époque, était de 15 miles à l'heure pour une période de 8 heures, soit 120 miles par jour. Bien entendu, sur certaines routes bien pavées, comme celle qui reliait Boston à Philadelphie, la vitesse moyenne pourra être plus élevée.

VITESSES DES TRAINS

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'un train était de 35 miles à l'heure pour une période de 24 heures, soit 840 miles par jour. Voici quelques durées de voyages représentatives pour des lignes à horaires réguliers :

Trajet	*Durée*
San Francisco/Oakland-Omaha-Chicago	70 heures
Nouvelle-Orléans/Los Angeles	60 heures
San Francisco/Nouvelle-Orléans	73 heures

HEBERGEMENT ET REPAS (en dollars)

Gîte		
(Surveilez vos possessions)	0.20	par nuit
Crasseux (mais avec une chambre personnelle)	1	par nuit
Confortable (bon lit, eau chaude)	5	par nuit
De luxe (grooms, pourboires)	10	et plus par nuit
Repas de luxe dans un train	1.50	
Bon repas au restaurant	0.75	
Bon petit déjeuner	0.30	
Une douzaine d'œufs chez l'épicier	0.50	
Un quart de lait chez l'épicier	0.15	
Miche de pain chez l'épicier	0.25	
Une livre de bacon avec un peu de gras	0.45	
Une excellent cigare pour après le repas	0.20	

PRIX DANS LE DOMAINE DES TRANSPORTS (en dollars)

AUTOMOBILE/CAMION

Auto d'occasion	250
Auto neuve bon marché	1.000
Auto de luxe	7.000 max
Camion d'occasion	350
Petit camion	1.400
Grand camion	3.500 ou +
Trousse médicale portable	12
Chaînes	5
Nécessaire de réparation pour pneus/Pompe	2.50
Cric	1
Phare	3
Batterie	15
Essence, un gallon* (en moyenne 30 miles au gallon)	0.20
Guide de réparation	1.50

TRAINS

Train de banlieue 0.05 + 0.02 par zone

Train au trajet moyennement long (25-400 miles) : 1 $ + 0.02 par mile.

Transcontinental 1 $ + 0,01 par mile

ANIMAL

Selle de cheval neuve	400
Vieille selle de cheval	200
Mule	100
Ane	50
Chien de traîneau	50
Buggy	85
Charrette	65
Harnais double	45
Selle américaine	20

BATEAU*

Ferry-boat : 0.15 pour le premier mile et 0.05 pour chaque mile supplémentaire.

Paquebot : 60 pour 1.000 miles ou les fractions correspondantes.

Cargo : 30 pour 1.000 miles ou les fractions correspondantes

Tramp : 15 pour 1.000 miles ou les fractions correspondantes

Canoë	75
Moteur hors-bord	80

BICYCLETTE (sur laquelle il est possible d'adapter un moteur) 28

**Ces prix sont valables pour des logements allant de bons à excellents. Les relations entre le prix, la vitesse et la régularité sont indiquées dans la partie « Vitesses des navires ».*
***Il n'existe pas de lignes transcontinentales à cette époque. Les personnages devront faire des transbordements lorsqu'ils traverseront les U.S.A. Les trains affrétés (appelés « spéciaux ») peuvent traverser la nation si des dispositions spéciales ont été prises.*

N.d.T. : Gallon* : aux U.S.A., 3,78 litres.

EQUIPEMENT DE CAMPING

Les articles suivants sont utiles pour camper et plus généralement pour partir à l'aventure ; on peut les trouver presque partout.

Malle bon marché (40 livres)*	4
Malle coûteuse (55 livres)	10
Outre, 1 gallon	1
Outre, 5 gallons	2
Réchaud de camping	6
Nécessaire de cuisine	9
Lit de camp	6
Bon thermos d'un quart*	5
Trousseau d'attirail de pèche	10
Tente à deux places (39 livres)	12
Tente à 4 places (62 livres)	22
Tente à 8 places (92 livres)	35
Tente à 25 places (233 livres)	95
Bâche de 16 + 20 pieds	15
Couteau de chasse	3
Lampe à pétrole	2
Canne à pèche légère et moulinet	10

MATERIEL

VETEMENTS (en dollars)

Voici quelques articles d'habillement courants, souvent utiles pour rééquiper un aventurier qui a réussi à échapper à un danger mortel sans vètements.

Pardessus d'homme	14
Impermeable et capuche	5 et plus
Tenue d'équitation ou de randonnée	12
Toilette de dame de qualité	15
Veste de chasse	5
Bottes à la mode	6
Bleu de travail	1
Chemise d'homme	1
Robe de femme	5
Veste en laine pour femme	14

EQUIPEMENT (en dollars)

Gaine (de revolver) en bandoulière	1.25
Cartouche/Ceinture portefeuille	2.25
Lampe à pétrole de table (pour 12 à 15 heures)	6.50
Microscope (100 fois)	17.50
Balle de base-ball	1.50
Piège à renard	0.50
Canif	0.50
Crayon	0.01
Roman populaire	1.50
Batterie pour flash	0.10
Lampe au carbure de spéléologue pour 9 à 10 h	5
Bloc correspondance	0.05
Croix plaquée d'argent de 10 pouces* de haut	2
Réveil-matin	3
Jumelles (grossissement 6 fois)	24
500 cartouches pour fusil de chasse de calibre 12	20
200 balles de calibre 22	1
100 balles de calibre 45	3
100 balles pour fusil de calibre 30	9
Appareil photo	6
Flash au magnésium	2
Sainte Bible	4
100 feuilles de papier photos de 8 x 10 pouces****	5
Equipement pour labo photo	15
Projecteur à batteries	5
Etui de pistolet de ceinture	1

ARTICLES DIVERS

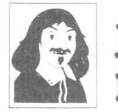
Montre bracelet	25
Montre à gousset	15
Chevalière bon marché	4
Bon stylographe	3
Outillage de bijoutier (48 éléments)	16
6 limes « queue de rat »	1
Gants en caoutchouc	0.75
Fauteuil roulant (75 livres)	40
Violon ordinaire	35
100 pieds de corde d'un demi-pouce de diamètre	3
Pelle	1
Hache	2
Chaîne au maillon d'un demi-pouce de diamètre par pied***	0.25
Outils de menuisier	50
Outils de forgeron	80
Trompette de cavalerie chromée	7
Machine à écrire	65
Ukelele	8

N.d.T. : *Livre : mesure anglaise de poids d'environ 0.454 kg.
**Quart : mesure équivalant à 0,946 l.
***Pied : mesure équivalant à 0,3048 m.
****Pouce : majeur équivalent à 2,54 cm

Ces articles peuvent être utiles à l'occasion, mais, habituellement, ils ne font pas partie du nécessaire de l'aventurier.

L'APPEL de CTHULHU

Illustrations : Jean-Charles RODRIGUEZ



JEUX DESCARTES 5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

L'ETRANGER

Pourquoi une étrange pierre indienne
est-elle à l'origine
d'assassinats inexplicables ?
Pour trouver la solution de ce mystère,
les Investigateurs vont devoir
se rendre dans une vallée perdue
au cœur des Montagnes Rocheuses.
C'est là qu'ils apprendront
qui est l'Étranger…

Par Jean Balczesak

MINI-SCENARIO INEDIT

L'ETRANGER

Cette aventure est prévue pour trois à six Investigateurs expérimentés habitant la région de Boston. Elle demande plus de réflexion et de sens de la communication que de force brute, mais peut vite savérer extrèmement dangereuse si les joueurs se montrent imprudents. Comme pour n'importe quel scénario de l'Appel de Cthulhu, le Gardien des Arcanes devra veiller à bien équilibrer les périls avec les capacités des personnages.

INTRODUCTION

Il y a plus de mille ans, un étrange météore traversa l'atmosphère terrestre et vint s'écraser dans une petite vallée des Montagnes Rocheuses, à l'ouest de l'Amérique du Nord. Il s'agissait en fait d'un vaisseau spatial en panne de carburant piloté par des créatures non-humanoïdes. Ces dernières fuyaient l'anéantissement de leur planète par des hordes de Mi-Go. Avant de s'enfuir, elles s'étaient emparées d'une arme terrible conçue par leurs adversaires et qui aurait pu infléchir le cours de leur guerre, si elle avait été utilisée à temps. Il n'y eut que deux survivants au naufrage : un "savant" plongé dans un état d'animation suspendue et le "pilote". Celui-ci parvint à s'extraire du vaisseau qui avait été assez peu endommagé, et partit à la recherche de matières fissiles, susceptibles de permettre à son engin de redécoller. Très grièvement blessé, il rencontra une tribu indienne qui lui apporta son soutien, mais mourut malheureusement avant d'avoir pu accomplir sa tâche. Aujourd'hui, le "savant" vient enfin de s'éveiller de son sommeil millénaire et n'a aucune conscience du temps qui s'est écoulé. Seul et terrorisé par un environnement hostile, il espère pouvoir retrouver le pilote disparu. Mais les Mi-Go sont à l'affût et veulent toujours récupérer - ou détruire - l'arme qui leur a été dérobée...

MEURTRES A BOSTON

L'homme tombé du ciel

Par une douce soirée de Juin, les Investigateurs rentrent en voiture du théâtre où ils ont pu applaudir la Compagnie Shakespearienne de Philadelphie, qui interprêtait Othello. L'air est parfumé de senteurs végétales, car la journée a été chaude. Les villas victoriennes des faubourgs de Boston semblent se blottir dans l'obscurité pour mieux résister à la fraîcheur nocturne. Alors que leur véhicule cahote doucement, les personnages ont une conversation animée, car la jeune Sarah Jones qui incarnait Desdemone ne manquait décidément pas de charmes féminins...

Soudain, une masse sombre tombée du ciel s'abat au milieu de la rue dans le faisceau des phares de l'automobile !

Note : le chauffeur doit réussir un jet en Conduire Automobile pour éviter de braquer trop brusquement en freinant, ce qui risquerait de faire monter le véhicule sur le trottoir. S'il obtient un résultat de 00 (100), cela signifie qu'il percute un arbre (tous les passagers prennent 1D4 points de dommages).

Ayant mis pied à terre, les Investigateurs peuvent constater qu'en fait de "masse sombre", il s'agit du corps d'un homme. Le malheureux n'est pas beau à voir... Son visage, ses mains et son costume de flanelle grise sont maculés de sang. Son torse est déchiqueté. Ses bras et ses jambes semblent fracturés en plusieurs endroits. Pourtant, il vit encore. Mais pour combien de temps ?

L'homme paraît agé d'une trentaine d'années, bien que sa chevelure soit prématurément blanchie. Avant de succomber à ses blessures, il ne peut que remuer faiblement ses lèvres et articuler péniblement un seul mot : "Ramberton...". Puis ses yeux écarquillés qui semblent épier la voûte céleste, se recouvrent du voile de la mort.

Si un Investigateur essaye de saisir un bruit dans le silence nocturne (Écouter), il peut entendre de sinistres bourdonnements provenant du ciel. Une observation attentive (Trouver Objet Caché) permet de deviner un groupe de silhouettes sombres qui se détachent parmi les étoiles et volent lentement en direction de l'ouest. Cette vision provoque la perte d'1D6 points de Santé Mentale, si l'on ne réussit pas son jet de SAN.

Avant que la police, alertée par les riverains ou par eux-mêmes, n'arrive, les personnages peuvent fouiller le cadavre pour s'enquérir de son identité.

A part un paquet de Lucky Strike entammé, un mouchoir et des crayons, ils peuvent découvrir un portefeuille contenant deux indices intéressants : une carte de journaliste du New England Tribune au nom de Ken Corman domicilié au 45 Armitage Street à Arkham et un carton d'invitation datant d'un mois pour l'inauguration du musée personnel de Charles Ramberton Junior.

Dès que la police arrive sur les lieux, elle soumet les Investigateurs à un interrogatoire sévère, avant de les inviter à venir faire leurs dépositions dans ses locaux du centre de Boston. Une fois ces formalités accomplies, l'aube commence à poindre à l'horizon...

Premiers éléments d'enquête

- Au domicile de Ken Corman. La police ne perquisitionnera chez Corman qu'au cours de l'après-midi. Si les Investigateurs s'y rendent le matin, ils seront les premiers à visiter les lieux. Le journaliste habitait un petit deux pièces confortable au troisième étage du 45 Armitage Street. La porte d'entrée a manifestement été forcée. A l'intérieur, le plus grand désordre règne (bureau renversé, machine à écrire à terre, matelas et sopha éventrés, etc...), comme si une lutte féroce s'était livrée ici et que l'appartement avait été fouillé de fond en comble. Si les joueurs cherchent des indices (Trouver Objet Caché), ils peuvent trouver : une enveloppe vide dissimulée par le tapis du salon à l'adresse de Corman, envoyée par Callum & Johnson Antiquities de Denver, et un ticket de train à destination d'Idaho Springs dans le Colorado. Avec un peu de persévérance, ils peuvent aussi décou-



vrir une grande enveloppe brune collée sous l'un des tiroirs du bureau renversé. Elle contient une photographie, apparemment insignifiante, représentant sept personnes - six hommes et une femme - qui regardent le photographe en souriant. Le personnage central, un vieux monsieur portant monocle, semble présenter quelque chose à l'objectif, mais ses mains sont vides...

Note : hier soir, alors qu'il était en train de rédiger un article, deux hommes ont fait brutalement irruption chez Ken Corman. A la solde du professeur Mac Cardwell (voir plus loin), ils avaient reçu l'ordre de kidnapper le journaliste et de faire disparaître tous les indices compromettants. Le drame s'est passé si vite, que les voisins de Corman n'ont rien entendu.

- Aux bureaux du New England Tribune (Baratin ou Discussion). John Flagherty, le rédacteur en chef du Tribune, est un petit homme nerveux qui avait beaucoup d'estime pour Corman (''C'était mon meilleur reporter !''). Il ne lui connaissait pas d'amis, sauf un riche banquier du nom de Ramberton. La dernière fois qu'il l'a vu remonte à quelques jours. Corman paraissait préoccupé et lui avait dit qu'il était sur un ''gros coup''. En plaisantant, il avait même ajouté qu'une ''petite pierre lumineuse allait bientôt faire beaucoup de bruit !''.

- Au domicile de Charles Ramberton Junior. Ramberton est un vieil homme d'affaire réputé qui préside à la destinée des Banques Ramberton (si un Investigateur réussit un jet de Connaissance, il aura entendu parler de lui). Sa maison est un manoir imposant à la façade blanche construit au cœur du quartier chic de Boston. Si les personnages s'y rendent, ils trouvent porte close. S'il insistent, une voix provenant de l'intérieur de la demeure leur annonce que monsieur Ramberton est souffrant et qu'il ne veut voir personne.

- Au Bureau du Coroner, Palais de Justice de Boston (Élo-



quence ou Droit). Cornelius Raven, le médecin légiste, a terminé l'autopsie de Ken Corman. Selon lui, le décès est dû à une chute d'une vingtaine de mètres, au moins. Mais, le corps porte aussi de nombreuses traces de coups. Ce qui a surtout retenu son attention, ce sont les lacérations qui couvrent le torse de la victime. Un examen microscopique lui a permis de découvrir dans certaines d'entre-elles, de minuscules fragments de matière végétale (NdA : de la "peau" de Mi-Go) dont il lui a été impossible de déterminer l'origine...

L'enquête rebondit !

Le lendemain, les quotidiens du matin consacrent tous leur "une" à un évènement qui s'est produit au cours de la nuit : Charles Ramberton Junior a été sauvagement assassiné !

D'après le récit qui est fait des circonstances du décès, il semble que le célèbre banquier ait surpris un cambrioleur à son domicile et que celui-ci l'ait tué. La méthode employée n'est pas précisée, mais il est indiqué qu'aucun objet de valeur n'a été dérobé.

A ce stade de leur enquête, il est indispensable que les Investigateurs se rendent au manoir de Ramberton pour obtenir des précisions. Ce n'est pas une chose facile, car pendant toute la matinée les journalistes assiègent le seul témoin des évènements : Jeffrey, le majordome du banquier. Celui-ci, au comble du désespoir, se refuse cependant à faire tout commentaire à la presse.

Pour obtenir une entrevue avec le majordome, les personnages doivent mentionner le nom de Ken Corman, l'une des seules personnes à laquelle son défunt maître ait accordé toute sa confiance.

Jeffrey est un vieil homme maigre et guindé, au visage blafard et aux yeux rougis par les larmes. Si les Investigateurs ont trouvé la photographie chez Corman, ils peuvent reconnaître en lui (jet d'Idée), l'un des six personnages qui entourent le vieillard au monocle (Ramberton !). Le majordome est en état de choc (Psychologie), et s'il accepte de parler, c'est à la condition express que rien ne sera répété...

Les révélations d'un serviteur fidèle

Le majordome est une personne ravagée par le chagrin et la détresse et ne cesse de répéter des phrases comme "mon pauvre maître" ou "mon dieu, quelle épouvantable histoire !". Pour obtenir la moindre information, les joueurs vont devoir "l'arracher" bribe par bribe au malheureux Jeffrey.

- A propos de Ken Corman : "C'était un ami de longue date de monsieur Ramberton".

— A propos de l'inauguration du musée : "Monsieur Ramberton avait invité quelques proches pour l'inauguration de son petit musée consacré à l'histoire des États-Unis. A propos, ce soir là il s'est produit une chose très étrange. Une petite pierre triangulaire d'origine indienne s'est mise brusquement à briller d'une lueur rougeâtre d'une façon inexplicable. Monsieur Corman a semblé vivement intéressé par ce fait. Il est d'ailleurs revenu plusieurs fois voir mon maître. Mais au bout de quatre jours, la pierre a cessé de luire".

- A propos de la photographie (si les personnages lui montrent) : "Ah oui, je m'en souviens maintenant ! Monsieur Corman a voulu photographier la petite pierre indienne, alors il a demandé à Monsieur de la tenir dans les mains et à ses amis présents ce soir là de l'entourer. Comment ? Mais on ne voit pas la pierre! Je ne comprends pas, ça alors...".

Note : Jeffrey peut donner l'identité des personnages qui ont assisté à l'inauguration. Lydia et John Ashley, Donald Carter, Stephen Oarkney et le professeur Mac Cardwell. Les quatre premiers invités font partie du gotha mondain de Boston et ne peuvent rien apprendre de particulier aux Investigateurs. Quant à Mac Cardwell, personne n'a entendu parlé de lui. Jeffrey se souvient qu'il s'était présenté spontanément le soir de l'inauguration, en se prétendant spécialiste de l'histoire indienne, et Ramberton avait accepté de le recevoir.

- A propos de la pierre : "Elle a été volée cette nuit ! C'était une pierre triangulaire de 4 pouces de côté (10 cm) sur un demi pouce d'épaisseur (un peu plus d'un centimètre). Elle était gravée sur ses deux faces de dessins complexes. Monsieur Ramberton l'avait acquise auprès de Callum & Johnson, un magasin d'antiquité de Denver, lors de son dernier voyage dans l'ouest, il y a un peu plus d'un mois."

- A propos du meurtre : "Cette nuit, vers deux heures du matin, j'ai été réveillé par un bruit épouvantable provenant du musée privé de Monsieur. Quand je suis descendu, j'ai trouvé mon maître couché entre deux vitrines... oh, c'est trop affreux !... il avait été DECAPITE ! Une fenêtre qui donne sur le jardin avait été brisée et la pierre indienne s'était volatilisée. Je crois que Monsieur a reçu des menaces par téléphone ces jours derniers. Il ne m'en a pas parlé, sans doute pour ne pas m'inquiéter, mais je suis sûr qu'il a refusé de faire une chose qu'on lui demandait. Il m'a alors demandé de n'ouvrir à personne...".

ANNEXE I
LA PIERRE INDIENNE

Cette "pierre" est en fait un artefact extrêmement complexe d'origine extra-terrestre. C'est le seul objet qui subsiste encore de l'équipement du "pilote" du vaisseau spatial qui s'est écrasé, il y a quelque mille ans, dans une petite vallée des Montagnes Rocheuses. Cet appareil, dont le matériau n'impressionne pas la pellicule photographique, est le fruit d'une technologie très avancée reposant sur des concepts d'électronique molléculaire. S'il était découpé ou cassé, il serait impossible de voir ce qui le différencie d'un vulgaire caillou. En effet, ses circuits sont des mollécules et ses composants des atomes "ordonnés" scientifiquement. Ce triangle peut remplir de nombreuses fonctions : arme, communicateur, détecteur, calculateur à hautes performances, clé électronique, projecteur, etc...

Quand le dernier survivant du vaisseau naufragé est sorti de son état d'animation suspendue, il a essayé de joindre le pilote par le biais de cet appareil. Ce soir là, Charles Ramberton inaugurait son musée, et tous les invités ont pu voir une étrange "pierre indienne" irradier une luminescence rougeâtre...

Le lieu du crime

Les Investigateurs peuvent demander à visiter le "musée" de Ramberton. C'est une grande pièce de l'aile droite du manoir, encombrée de vitrines contenant des vestiges - parfois futiles - du passé américain (le bicorne de Washington, un cigare du général Grant, la coiffe de plumes de Sitting Bull, etc...). La vitrine de la "pierre indienne" a été réduite en miettes. A côté d'elle, le sang du banquier assassiné a laissé une large tache qui a imprégné les lames du parquet. Si les joueurs examinent la pelouse du jardin devant la fenêtre brisée, ils peuvent découvrir (T.O.C.) une trace étrange imprimée dans la terre meuble : une empreinte de Mi-Go...

Derniers éléments

Forts des révélations de Jeffrey, les joueurs peuvent encore apprendre quelques détails à Boston.

- A la Bibliothèque Publique de Boston (Bibliothèque). Dans un ouvrage intitulé "Les sociétés indiennes de l'ouest américain", il est fait mention d'une petite pierre triangulaire qui est vénérée comme une relique par une tribu cheyenne des Montagnes Rocheuses. Elle aurait appartenu, selon les dires des indiens, à une sorte de dieu céleste qui est mort, il y a très longtemps, quelque part dans les montagnes.

Suivis !

A partir du moment où ils quittent le domicile de feu Charles Ramberton Junior, les Investigateurs sont suivis par deux hommes du professeur Mac Cardwell, ceux-là même qui ont enlevé Ken Corman avant de le livrer aux Fungi de Yuggoth. Ils ont pour mission de repérer toute personne qui menacerait les projets des Mi-Go et d'éviter qu'elles ne deviennent trop dangereuses. Dans les faits, ils se contenteront de prendre les personnages en filature (T.O.C. moins 10 % pour les repérer : ce sont des "pros"), essayeront de les retarder par tous les moyens (sabotage de leur véhicule, menaces téléphoniques, etc...) et n'hésiteront pas à attaquer un Investigateur isolé. Le Gardien est invité à se servir d'eux pour instaurer un climat de tension chez les joueurs.

Caractéristiques des deux tueurs

FOR 15 CON 13 TAI 15 INT 13 POU 12
DEX 14 APP 12 EDU 10 SAN 0 PdV 14

Armes	Att. %	Dommages
45 automatique	50 %	1D10 + 2
Cran d'arrêt	60 %	2D4
Poings	75 %	1D3 + 1D4

Sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth.
Compétences : Suivre une Piste 80 %, Discrétion 60 %, Se Cacher 60 %, Mécanique 75 %.

DESTINATION : L'OUEST SAUVAGE

Une fois terminée leur enquête à Boston, les Investigateurs devraient comprendre d'après certains indices (le ticket de train de Corman, Callum & Johnson Antiquities, etc...), qu'il leur faut se rendre dans le Colorado.

Denver, une grande ville de l'ouest

Le trajet jusqu'à Denver, en passant par les Grandes Plaines, fait plus de 2 000 kilomètres. Peu importe le moyen de transport qu'ils choisissent (train ou voiture), les personnages mettent plus de trois jours pour arriver à destination.

La capitale du Colorado, construite au pied des Rocheuses, est un grand centre industriel qui ne compte pas moins de 250 000 habitants. Déjà dans les années vingt, Denver est une cité moderne. Mais le folklore de la Conquête de l'Ouest garde encore ses droits. Les bars sont souvent appelés "Saloons", les devantures des boutiques sont décorées l'ancienne et il n'est pas rare de voir quelques cowboys des ranchs environnants se promener à cheval dans les rues.

Le magasin de Callum & Johnson Antiquités est installé dans une rue du centre ville. C'est un établissement luxueux bourré de merveilles du passé (qui vont de la momie égyptienne aux meubles en laque de Chine) qui sont vendues à des prix astronomiques. Lorsqu'ils s'y rendent, les Investigateurs sont accueillis par Maxwell Johnson lui-même, un petit homme moustachu et un peu snob, qui les détaille ostensiblement avant de décider s'ils peuvent être des acheteurs potentiels. Si les personnages lui font bonne impression (Crédit, Eloquence ou... Baratin), voici ce qu'il peut leur apprendre :

- "La pierre indienne achetée par ce cher Monsieur Ramberton nous a été vendue par un certain Josh Blank, qui est shérif à Porterville, un petit village de Skull Valley (la Vallée du Crâne) dans les montagnes".

Si les joueurs lui posent la question :

- "Non, vous n'êtes pas les premiers à me demander ça. J'ai déjà reçu une lettre d'un dénommé Corman de Boston et, tout dernièrement, un professeur spécialisé dans les antiquités indiennes m'a demandé le même renseignement."

Porterville et Skull Valley ne sont portés sur aucune carte, aussi les joueurs doivent-ils se renseigner pour apprendre que la "Vallée du Crâne" se trouve à une cinquantaine de milles au nord-ouest de Denver. Pour s'y rendre, il faut passer par Idaho Springs (50 km à l'ouest de la ville).

Idaho Springs

C'est une ville de moyenne importance des contreforts des Montagnes Rocheuses. L'ambiance "Far West" y est encore plus remarquable qu'à Denver. Aucune voie ferrée ou route praticable par une voiture ne mène jusqu'à Porterville. Pour s'y rendre, il faut soit louer des chevaux (50 $ par tête), soit un chariot (200 $).

Note : conduire un chariot est notablement plus facile que de Monter à Cheval (ajouter 40 % à la compétence). Mais c'est aussi un moyen de transport assez lent (multipliez tous les temps de voyage par 2).

Dans les montagnes

Il faut compter six heures de trajet jusqu'à Porterville, au travers d'une région où alternent boqueteaux et étendues rocailleuses. En juin, les Montagnes Rocheuses offrent à la vue quantité de paysages grandioses (chutes d'eau, neiges éternelles sur les sommets). Le temps est dégagé et la température frise les 20° C. (les nuits sont glaciales !). Les forêts sont très giboyeuses et les Investigateurs peuvent improviser une partie de chasse, si le cœur leur en dit.

Pendant leur périple, les voyageurs peuvent se trouver confrontés à quelques incidents. Toutes les deux heures, lancez 1D10 sur la table ci-dessous :

1-5 Rien.

6-7 Un ruisseau de montagne s'est transformé en torrent. Pour le franchir, il faut réussir un jet en Monter à Cheval. A pied, un jet de pourcentage sous cinq fois la DEX suffit. En cas d'échec, il faut effectuer un jet en Nager pour ne pas couler et être entraîné par le courant. Attention aux risques de noyade (cf règles p. 16).

8-9 Le chemin est impraticable (arbres renversés, glissement de terrain, etc...). Il faut faire un détour pendant 1D6 heures.

10 Les chevaux prennent peur (à cause d'un putois, d'une chute de rochers, etc...) et s'emballent. Tant qu'ils n'ont pas été repris en main (Monter à Cheval), il faut faire des jets de Chance. En cas d'échec, c'est la chute. Sur un résultat de 00, un cheval se brise une patte et doit être abattu.

Coups de feu dans la forêt

Entourée de tous côtés par des montagnes, Skull Valley est un vallon forestier à l'aspect enchanteur et paisible. On ne peut y accéder qu'en empruntant un pont de bois qui enjambe un cañon encaissé au fond duquel coule une rivière tumultueuse. A peine les Investigateurs ont-ils franchi ce pont, qu'un coup de fusil retentit et arrache une volée d'écorce à un arbre bordant la route (Monter à Cheval pour contrôler les montures !). Les personnages n'ont alors que quelques secondes (un round) pour se mettre à couvert avant qu'un second coup de feu ne soit tiré.

En réussissant un T.O.C., il est possible de repérer d'où proviennent les détonnations : un fourré situé à une vingtaine de mètres sur la droite de la route. Dans ce buisson, il y a Jimmy Thorson, un gamin de dix ans "contrôlé" (cf annexe "Les Mi-Go").

Jimmy Thorson

FOR 8 DEX 10 INT 8 CON 7 APP 12

POU 0 TAI 7 SAN 0 EDU 3 PdV 7

Arme	Att. %	Dommages
Fusil de chasse	30 %	2D6

Jimmy se bat jusqu'à la mort, et même si les Investigateurs parviennent à le capturer vivant, il est incapable de penser à autre chose qu'à tuer, tuer, tuer...

En examinant attentivement l'enfant, les personnages peuvent remarquer (T.O.C.) qu'il a une légère blessure ronde au sommet du crâne...

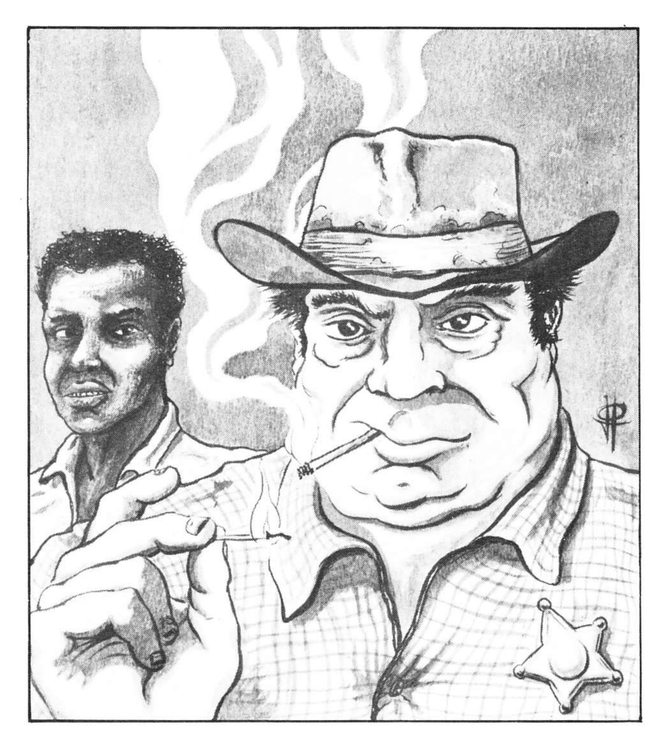
LA VALLÉE DU CRÂNE

A partir du moment où ils sont arrivés à Skull Valley, les Investigateurs ressentent une étrange oppression qui pèse sur la forêt. Ils peuvent faire des rencontre désagréables (cf "Mauvaises Rencontres") et vont devoir faire de réels efforts pour découvrir la solution du mystère. Le Gardien est invité à faire appel à son bon sens et à son talent d'improvisation pour que l'enquête se déroule de façon cohérente. Attention, le temps est limité : dans deux jours, Mac Cardwell invoquera Yog-Sothoth !

Porterville

Les maisons de bois en ruines de ce hameau sont les vestiges d'une ancienne ruée vers l'or. Aujourd'hui, les filons ont taris et il n'y a plus que cinq habitants dans cette ville fantôme :

- Josh Blank, le shérif. Un homme obèse et antipathique au visage de fouine. Blank est raciste, cupide et fourbe. C'est lui qui, après avoir volé la "pierre indienne" à Renard Hurlant (voir plus loin "Les secrets de la vallée"), est allé la revendre à Denver pour s'acheter du whisky. Il n'aime pas les étrangers et n'hésite pas à leur faire savoir. Mais c'est un lâche, et s'il devait tirer un jour sur un Investigateur, ce serait sans témoins et... dans le dos.

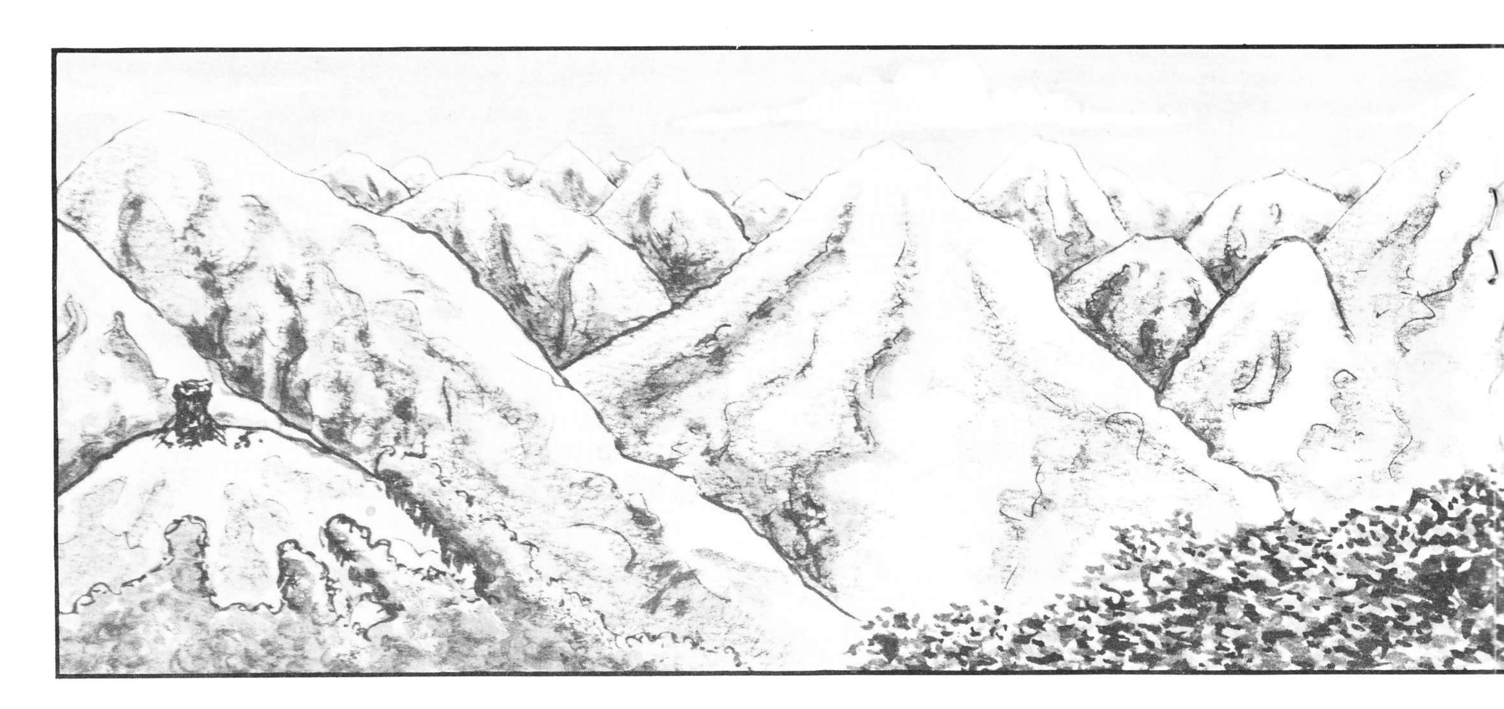


Josh Blank

FOR 15 CON 12 TAI 12 INT 5 POU 8

DEX 14 APP 7 EDU 3 SAN 35 PdV 12

Arme	Att. %	Dommages
Colt	40 %	1D8



- Ben Blackwell, adjoint au shérif. "Adjoint au shérif" est un euphémisme... Ce grand noir (FOR 17, TAI 16) d'une cinquantaine d'années a été pris un jour en flagrant délit d'alcoolisme par Blank. Ce dernier l'a alors condamné à être son adjoint à vie. En cas d'incartade, le shérif a promis qu'il le tuerait. Depuis, Blackwell doit subir à longueur de journée brimades et insultes. Malgré sa haine des blancs, il est possible de gagner son amitié en le traitant avec respect. Il déteste les armes à feu, mais sait se servir de ses poings (60 %, 1D3 + 1D6). Il a 15 Points de Vie.

- Thelonius Samuels, tenancier du saloon. Un homme maigre et taciturne qui refuse de "s'occuper de ce qui ne le regarde pas". Il loue les chambres de son établissement délabré (10 $ la nuit !). Un fusil à canon scié est caché sous son comptoir et il n'hésite pas à en faire usage (60 %).

- "Doc" Paterson, médecin. Cet homme usé par la vie est venu se réfugier à Skull Valley après que sa femme l'ait abandonné pour partir avec un courtier en assurances. C'est un petit homme négligé au visage mangé par une barbe grisâtre. Il est plutôt bon docteur (75 % en Premiers Soins), mais il faut l'amadouer pour le faire parler.

- Nathan Steelman, chasseur. Ce solide gaillard (FOR 16, TAI 13) s'est cassé une jambe alors qu'il poursuivait un ours en avril dernier. Il est venu passer une petite convalescence au saloon et s'apprête à repartir d'ici une semaine. Son arme favorite est une grosse "pétoire" qui se charge par la gueule (75 %, 1D3 + 1D4). Il a 13 Points de Vie.

Note : donner une personnalité crédible à chaque habitant de Porterville est une gageure, mais si le Gardien s'y emploie à fond, il peut en tirer un grand plaisir...

Conversations impromptues

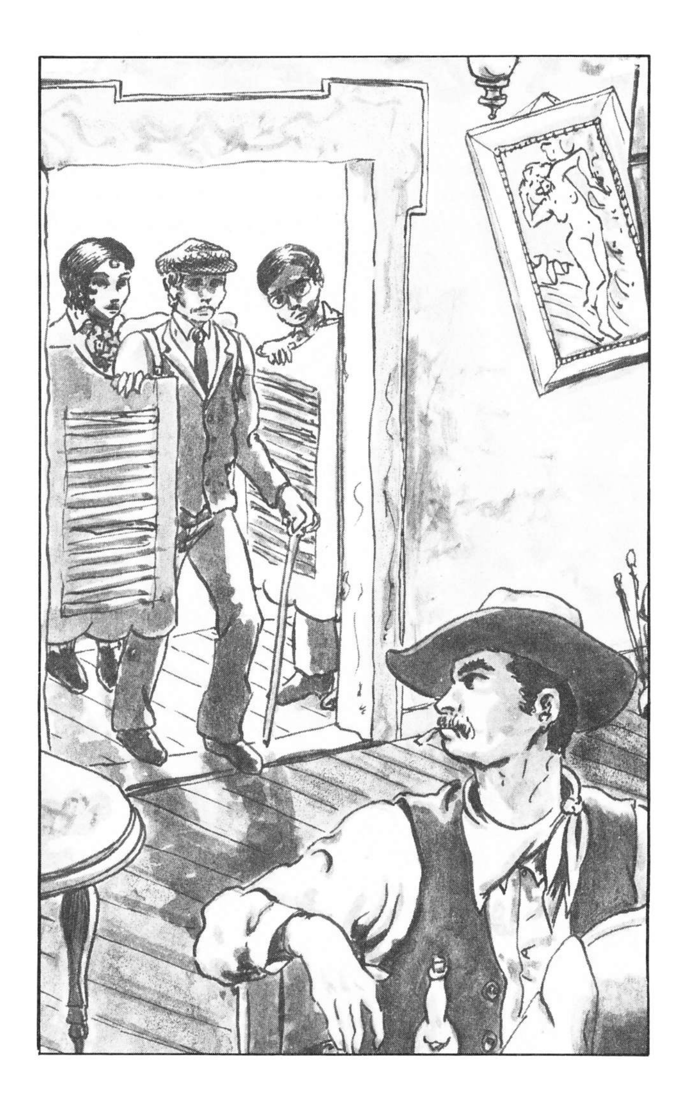
La grande salle décrépie du saloon de Porterville est un lieu idéal pour discuter avec ses habitants. Les Investigateurs vont avoir l'occasion d'utiliser toutes leurs compétences en communication, afin de découvrir des informations importantes. Leurs interlocuteurs connaissent tous les résidents de la vallée (cf "Les secrets de la vallée") en plus des renseignements suivants :

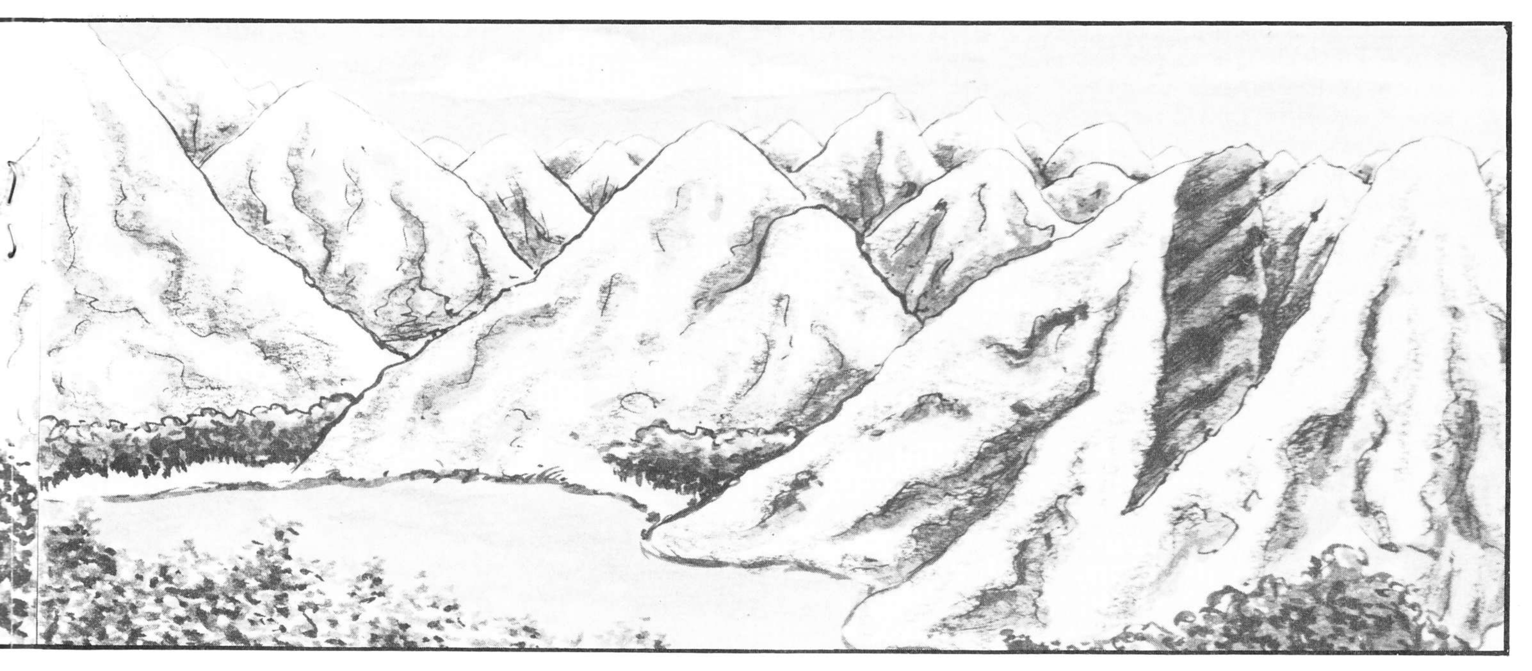
- Un professeur accompagné de quatre hommes patibulaires travaille au bord du lac. Il est venu avec un drôle d'équipement. Il parait qu'il fait des recherches archéologiques.

- La nuit, on voit parfois de drôles d'oiseaux dans le ciel.

- Une légende indienne dit que les Thunderpeaks (au nord-est du village) n'étaient qu'une seule montagne qui a un jour été fendue en deux par une énorme boule de feu qui s'est abîmée dans le lac.

- Ces dernières nuits, on peut apercevoir d'étranges lueurs vertes au sommet du Mont Ashton.





LES SECRETS DE LA VALLÉE

Une ambiance sinistre règne dans tout Skull Valley et les seuls chants d'oiseaux que l'on puisse entendre sont ceux des engoulevents annonciateurs de grands malheurs à venir. Reportez-vous à la carte de la vallée pour repérer les lieux présentés ci-dessous.

1) Le pont.

Au cours de la première nuit que passent les Investigateurs dans la vallée, ils peuvent entendre le bruit d'une explosion provenant de cet endroit : les hommes de Mac Cardwell ont fait sauter le pont, l'unique voie d'accès de la vallée.

2) Le ranch Thorson.

Le ranch est à l'abandon depuis quelques jours. Toutes les bêtes ont été abattues sauvagement. Dans la maison, il y a le corps de Jezediah Thorson. Sa calotte cranienne a été découpée et son cerveau prélevé (jet de SAN, sinon perte 1D6 points). Jezediah était veuf et vivait avec ses trois fils, Jimmy (10 ans) et les jumeaux Calvin et Tom (17 ans). Ces derniers sont "contrôlés" par les Fungi de Yuggoth et rôdent dans la vallée, le fusil à la main (cf "Mauvaise Rencontres"). Il est possible de trouver (T.O.C.) de nombreuses traces de Mi-Go autour de la ferme.

3) Le wigwam de Renard Hurlant.

Renard Hurlant est un vieil "homme-médecine" (sorcier) cheyenne, qui est venu s'installer ici après avoir fui la réserve où est parqué son peuple. C'est un homme au visage incroyablement ridé et d'une grande sagesse qui vit dans une hutte de branchages. La fameuse "pierre indienne" lui a été dérobée, il y a deux mois environ, par Josh Blank alors qu'il chassait dans la forêt. Lorsque les Investigateurs le rencontrent, il est assis sur le seuil de sa hutte. Il porte une peau de bison jetée sur ses épaules et fume mélancoliquement une pipe d'herbes aromatiques. Renard Hurlant ne porte pas les blancs en très haute estime, mais accepte de parler si l'on fait preuve de patience :

- "Les esprits de la forêt sont inquiets. Des évènements terribles sont sur le point de se produire. Des êtres venus du ciel cherchent le Frêre du Dieu Céleste et ils sont prêts à tout. Des hommes mauvais sont leurs alliés. Mais l'Étranger est tapi au cœur de la Montagne Grise (il montre le Mont Ashton) et il a peur. Il ne hait pas les hommes, mais il a peur..."

Le sorcier reste vague dans ses déclarations ; il est vieux et le monde l'a beaucoup déçu...

4) La mine abandonnée.

Cette ancienne mine d'or a été à l'origine de la prospérité éphémère de Porterville. Elle est épuisée depuis longtemps et il n'y a plus que le Vieux Jackson, un vieillard sénile, pour continuer à fouiller ses galeries mal étayées. Il habite une petite cabane délabrée située à l'entrée de la mine. Dernièrement, sans le savoir, il est tombé sur un filon d'uranium. Depuis, à cause des radiations, il s'affaiblit de jour en jour. Jackson a aperçu plusieurs fois (la nuit) l'Étranger en quête de matière fissile. Il l'a toujours fait fuir à coups de fusils. S'il voit des visages étrangers s'approcher de son domaine - comme, par exemple, les Investigateurs - il tirera...

Il est armé d'un fusil de chasse (25 %, 2D6) et a 8 Points de Vie.

5) Le Mont Ashton

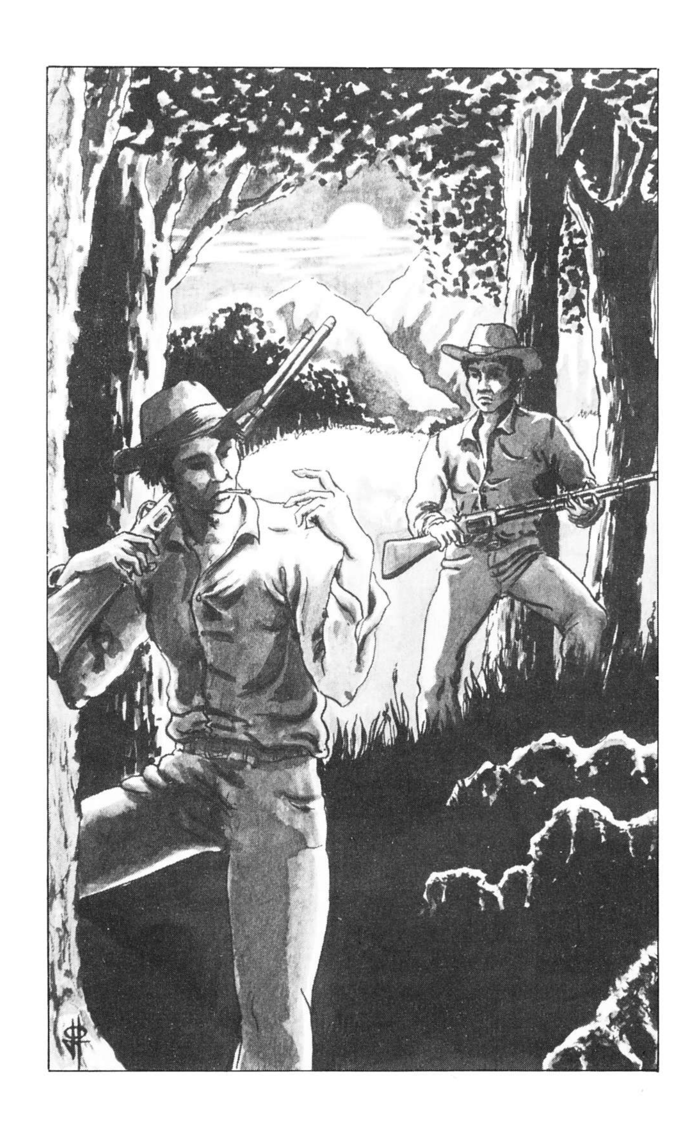
C'est une petite montagne boisée au sommet arrondi.

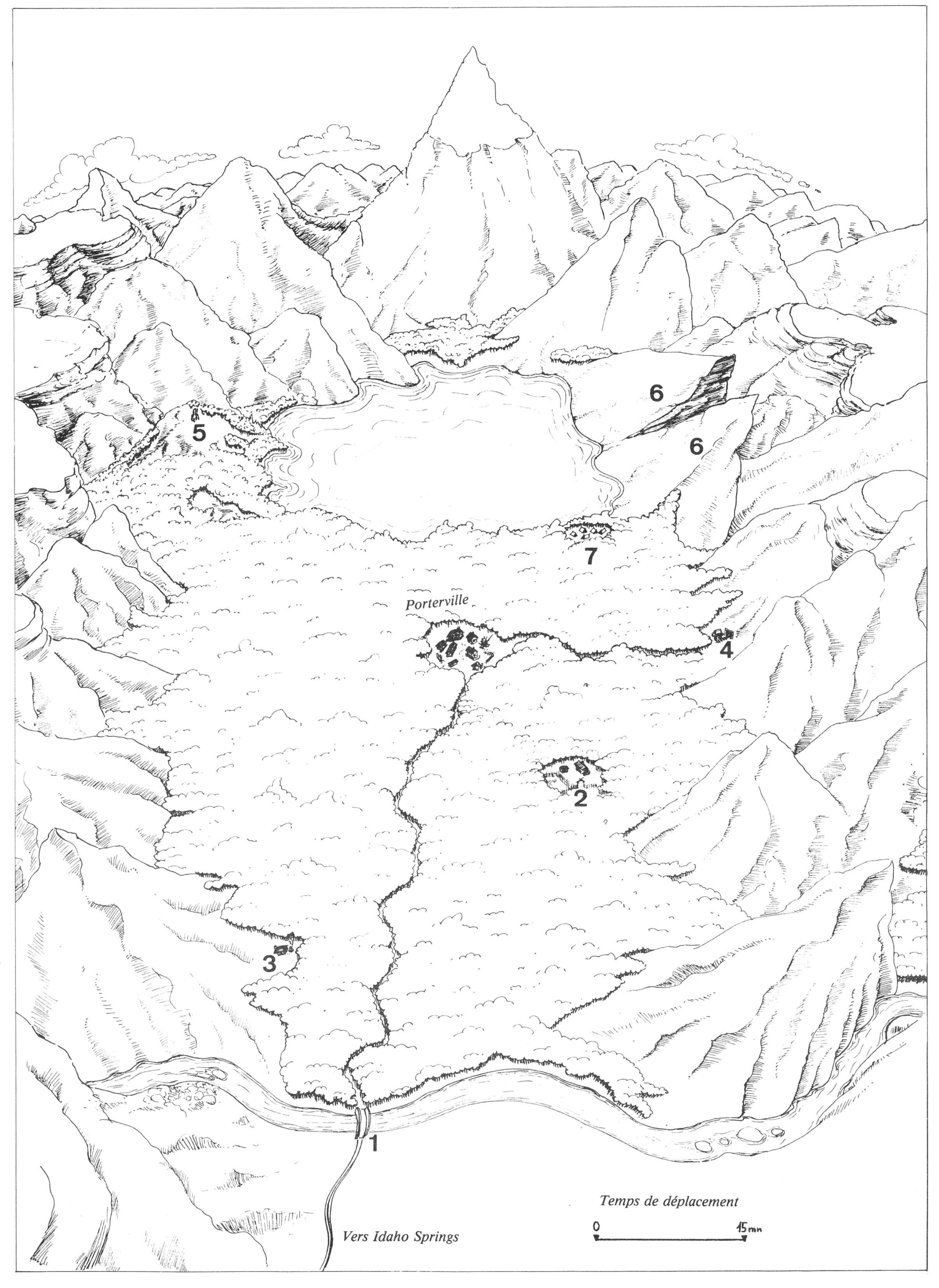
- Sur le flanc est : les Investigateurs peuvent repérer (T.O.C.) de nombreuses traces triangulaires laissées par les pieds de l'Étranger. Il leur faut cependant réussir un Suivre une Piste moins 30 % (une tentative par jour) pour découvrir l'entrée du tunnel qui mène jusqu'au vaisseau extraterrestre (cf "Le vaisseau", plus loin).

ANNEXE II
MAUVAISES RENCONTRES

Chaque fois que les Investigateurs se déplacent dans la Vallée du Crâne, ils ont des chances de faire des rencontres. Lancez 1D10 toutes les trois heures en ajoutant 2 au résultat s'il fait nuit.

Dé	Rencontre
1-4	Rien.
5-6	Calvin ou Tom Thorson. Les deux frères de Jimmy ont subi le même traitement que lui et ont reçu l'ordre de tuer tous ceux qu'ils rencontrent. Ils se déplacent chacun de leur côté dans la vallée. Ils sont armés d'un fusil de chasse (35 %, 2D6) et ont 13 points de vie.
7-8	Un lion des montagnes. Il attaque sans hésitation. Il se déplace vite (18) et a 13 points de vie. Il peut griffer avec ses pattes antérieures (50 %, 1D6 + 1D4) et mordre (30 %, 1D10 + 1D4). A chaque round, il peut attaquer avec ses deux pattes et essayer de mordre. Si l'une des pattes atteint sa cible, il ne lache pas (FOR 16) et griffe sa victime avec ses pattes arrières (80 %, 2D6 + 1D4). Il a en outre 1 point de fourrure.
9-10	Deux hommes de main de Mac Cardwell. Ces hommes n'attaquent que s'ils se sentent menacés. Pour leurs caractéristiques, voir "Au bord du lac".
11-12	1D6 Fungi de Yuggoth. Ils attaquent pendant 1D3 rounds, puis se retirent ; ils n'ont pas de temps à perdre avec de vulgaires humains...




6
5
6
7
Porterville
4
2
3
1
Temps de déplacement
0
15mn
Vers Idaho Springs

- Au sommet : les Fungi de Yuggoth ont dégagé un espace sur lequel ils construisent une tour de pierre d'une dizaine de mètres de haut, à partir de laquelle Mac Cardwell invoquera Yog-Sothoth s'il ne retrouve pas rapidement l'arme des Mi-Go. On a 30 % de chances de rencontrer 1D6 Fungi en ce lieu.

6) Les Thunderpeaks

Les "Pics du Tonnerre" sont deux petites montagnes aiguës séparées par une "trouée" qui se termine au bord du lac. Un jet réussi en Géologie permet de déterminer que les deux pics devaient ne constituer qu'une seule montagne à l'origine. Leur formation ne remonte pas à plus de mille ans et doit avoir été causée par une sorte de séisme...

AU BORD DU LAC

7) Le campement

Mac Cardwell a installé un camp de cinq tentes à peu de distance du lac. Toute la journée, le professeur et trois hommes de main travaillent sur le lac. Une sentinelle surveille en permanence le campement. Si les Investigateurs parviennent à se débarasser de cette dernière, ils peuvent fouiller les tentes. Dans quatre d'entre-elles, il n'y a pas grand chose à voir (effets personnels, munitions, vivres). Dans la quatrième, ils trouvent un étrange tube de métal scellé, relié à une étrange machinerie. Un jet en Mécanique permet de mettre en marche cet engin bizarre...

Note : il contient le cerveau de Jezediah Thorson qui peut s'exprimer d'une voie bourdonnante. Il est fou à lier et a été interrogé plusieurs fois par Mac Cardwell. Quand Thorson commence à parler, il faut réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points.

Enfin, dans la tente du professeur une cache a été creusée sous le tapis de sol (T.O.C. pour deviner son existence). Elle contient :
- La "pierre indienne" volée chez Ramberton et apportée ici par les Mi-Go.
- Un très ancien livre en latin à la couverture de cuir pourpre. C'est le Liber Ivonis (cf règles p. 64). Un signet marque une page où il est possible de déchiffrer (Lire le Latin) "Comment appeler la Clé et la Porte"...

Les hommes de main

FOR 15 CON 13 TAI 15 INT 13 POU 12

DEX 14 APP 12 EDU 10 SAN 0 PdV 14

Armes	Att. %	Dommages
45 automatique	50 %	1D10 + 2
Poings	75 %	1D3 + 1D4

Sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth.

Étranges activités

D'après les légendes cheyennes et les relevés qu'il a effectué aux Thunderpeaks, Mac Cardwell est arrivé à la conclusion que le vaisseau de l'Étranger est englouti au fond du lac. Il se trompe ! Les légendes sont fausses et des éboulements successifs ont modifié la topographie des Pics du Tonnerre. En fait, le vaisseau est enfoui au cœur même du Mont Ashton.

Quoiqu'il en soit, Cardwell est venu jusqu'ici avec un équipement de scaphandrier et un compresseur (le chariot utilisé pour leur transport est encore au bord du lac) qu'il a monté sur un radeau. Jour après jour, ses hommes fouillent le lac, mais ne trouvent rien... et pour cause !

Le serviteur des Fungi

Mac Cardwell est un ancien ethnologue ferru d'occultisme. Au cours de ses voyages, il en est venu à embrasser la cause des Mi-Go qui l'ont chargé de retrouver l'arme qui leur a été dérobée. Il a fini par apprendre l'existence de la "pierre indienne" et s'est rendu chez Ramberton pour savoir si elle pouvait présenter un quelconque intérêt. Le hasard a voulu que ce soit ce soir là précisément qu'elle s'illumine, car le dernier survivant du naufrage essayait d'entrer en contact avec son congénère disparu. Ayant déterminé l'origine du triangle de pierre, il a tout fait pour éliminer d'éventuels témoins génants et s'est rendu à Skull Valley. Depuis il cherche, mais sans grands résultats... Cependant, les Mi-Go sont impatients et lui ont donné l'ordre, s'il ne retrouvait rien dans un délai de deux jours suivant l'arrivée des Investigateurs, d'invoquer Yog-Sothoth, afin que le dieu détruise toute la vallée, ainsi que le vaisseau introuvable et l'arme qu'il contient. Mac Cardwell est tout disposé à donner sa vie au cours de la cérémonie qui doit se tenir sur le Mont Ashton. En attendant, il continue ses recherches avec la dernière énergie !

Randolph Mac Cardwell (46 ans)

FOR 13 CON 15 TAI 16 INT 17 POU 18

DEX 12 APP 15 EDU 17 SAN 0 PdV 15

Arme	Att. %	Dommages
Fusil de chasse	35 %	2D6

Sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth, Contacter Nyarlathotep, Appeler Yog-Sothoth, Flétrissement, Concocter le Breuvage de l'Espace.

Compétences : Anthropologie 70 %, Archéologie 65 %, Géologie 25 %.

L'ÉTRANGER

Le prisonnier de la nuit

Si les Investigateurs se promènent la nuit dans la vallée, ils ont 30 % de chances toutes les 3 heures de rencontrer l'Étranger. Ce pourcentage monte à 50 %, s'ils se trouvent dans les environs immédiats de la mine abandonnée ou sur le flanc est du Mont Ashton. Pendant ses déplacements, l'extra-terrestre veille tout particulièrement à rester à couvert afin de ne pas être repéré par d'éventuels Mi-Go en patrouille. Sa seule autre préoccupation est de se procurer un peu d'uranium à la mine du Vieux Jackson pour alimenter son vaisseau (les propulseurs de ce dernier sont suffisamment puissants pour l'arracher à sa gangue de terre et de roche !). Il est terrorisé, mais absolument pas agressif et préfère la fuite au combat (déplacement 12). Son arme est une réplique exacte de la "pierre indienne".

Si les personnages le surprennent, faites leur effectuer un jet de POU contre le POU de l'Étranger sur la Table de Résistance. Si ce jet est réussi, ils perçoivent par l'esprit des pensées complexes où l'angoisse prédomine. Deux jets réussis successivement permettent d'établir un contact télépathique rudimentaire. Il faut cependant utiliser un langage par signes pour se faire comprendre par l'extra-terrestre, ce qui n'est pas évident avec une créature dotée de 3 bras et pour qui les directions n'ont pas beaucoup de sens...

ANNEXE III
LES MI-GO

Utilisez les caractéristiques suivantes pour les Fungi de Yuggoth rencontrés dans cet aventure :

N°	1	2	3	4	5	6
FOR	15	7	11	10	11	10
CON	11	6	13	14	8	6
TAI	9	11	12	10	9	12
INT	11	12	10	14	15	14
POU	12	14	15	13	11	12
DEX	14	18	11	15	13	15
PdV	10	8	12	12	8	9

Arme	Att. %	Dommages
Pinces	30 %	1D6 + saisie.

Armure : aucune, mais les armes pouvant empaler ne font que des dommages minimum.

SAN : Contacter Nyarlathotep et Flétrissement.

Le Contrôle Mental

Dans cette aventure, si les Mi-Go réussissent à s'emparer de quelqu'un, il lui plongent dans le crâne, par le biais d'une petite ouverture pratiquée au sommet de celui-ci, un petit appareil en forme de tube qui leur permet de "contrôler" l'esprit de leur victime. Celle-ci doit alors obéir à leurs ordres, jusqu'à sa mort, ou jusqu'à ce qu'on procède à l'ablation chirurgicale de l'engin. Calvin, Tom et Jimmy Thorson sont des exemples vivants de l'efficacité de cette technique...

Une créature venue de l'espace profond

L'étranger a l'apparence d'un être monstrueux ayant trois jambes, trois bras et trois mains (munies de six doigts opposables). Il n'a pas de tête, mais sur son torse cylindrique, trois yeux montés en couronne lui donnent une vision parfaitement périphérique. Bras et jambes sont reliés au torse à la façon des rayons d'une roue sur un moyeu. De fait, l'Étranger a une physionomie symétrique de base 3 (pour l'homme elle est de base 2 : le corps se divisant en deux parties symétriques extérieurement). Il est originaire d'une planète très chaude où l'atmosphère n'a rien de commune avec celle de la Terre. Pour lui, l'oxygène est un acide puissant qui peut liquéfier son corps en quelques secondes. C'est pourquoi il ne sort de son repaire que revêtu d'un scaphandre métallique gris qui lui donne l'apparence d'un robot. Cette combinaison est très résistante, mais le moindre trou dans son enveloppe provoquera la mort - et la dissolution - de son occupant...

L'Étranger

FOR 21 CON 30 TAI 20 INT 40 POU 20

DEX 30 APP 0 EDU 40 SAN 33 PdV 25

Arme	Att. %	Dommages
Triangle	60 %	Paralysie*

* *Ce triangle tire en "gerbe", un peu comme les fusils de chasse (cf p. 20 des règles). Il émet un cône lumineux rouge, d'une portée maximum de 20 mètres. Si un personnage est atteint, il est incapable de bouger pendant 1D10 Tours (un tour égale 10 minutes).*

Armure : 40 points, mais si le moindre point de dommage "passe" (un trou !), l'Étranger meurt en quelques secondes...

Compétences : Astronomie 90 %, Camouflage 75 %, Discrétion 60 %, Esquiver 60 %, Mécanique 90 %, Se Cacher 50 %.

SAN : perte d'1D6 points de SAN si le jet est raté (il n'est pas très agréable à regarder...).

Le vaisseau

Les Investigateurs peuvent découvrir l'entrée d'un tunnel en fouillant attentivement le flanc est du Mont Ashton. Mais, il peuvent également être guidés par l'Étranger, s'ils ont établis des rapports amicaux avec lui.

L'entrée du tunnel est dissimulée derrière un gros rocher (25 points de résistance). C'est une ouverture qui donne sur un boyau d'1 m 50 de diamètre qui serpente dans les entrailles de la montagne. Au bout d'une vingtaine de mètres, ce couloir donne dans une caverne aux parois de roche vitrifiée (par la chaleur au moment de l'écrasement).

Le vaisseau est noirâtre et a une forme parfaitement ovoïde. Sur son flanc, il est possible de distinguer (à 2 m 30 du sol) un dessin représentant un triangle équilatéral de 30 cm de côté. En posant la "pierre indienne" au centre de ce triangle, un sas invisible auparavant s'ouvre à la façon d'une bouche sur l'intérieur du vaisseau. Il est assez improbable que les Investigateurs visitent ce dernier, car à peine le sas refermé, la température monte brutalement à 180° et l'oxygène est expulsé pour laisser place à un gaz hautement corrosif (les conditions minimum de confort pour l'Étranger !). Néanmoins, un petit plan est fourni pour information.

Note : la paroi externe du vaisseau est virtuellement indestructible. De plus, à l'instar de la "pierre indienne" elle est "invisible" pour les pellicules photosensibles...

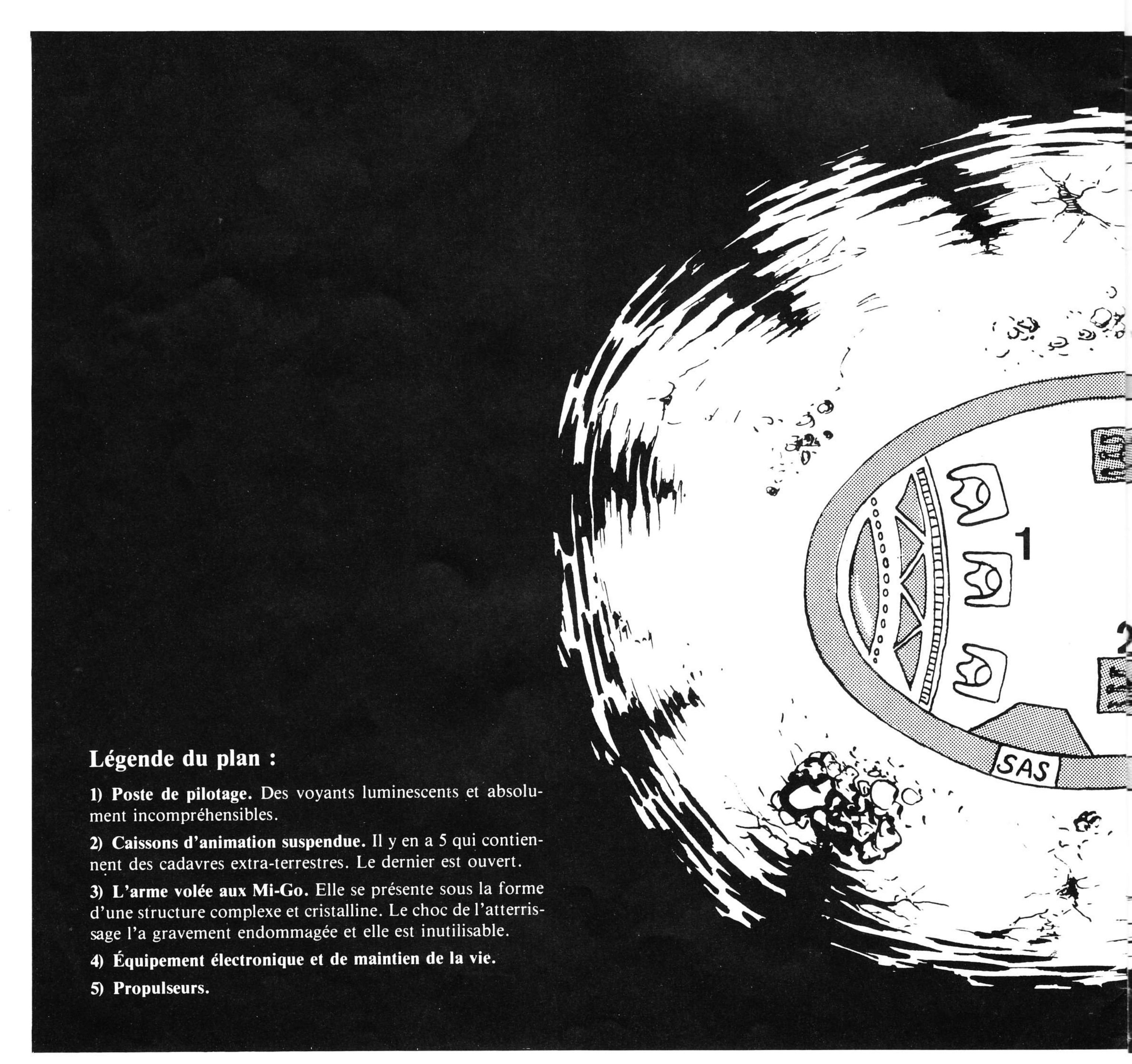
ÉPILOGUE

Conclusions

Cette aventure est "ouverte", dans le sens où elle peut connaître des fins très différentes. En voici quelques-unes :

- Si les personnages pactisent à temps avec l'Étranger, et s'ils lui permettent d'obtenir un peu d'uranium. L'extra-terrestre repartira avec son vaisseau en faisant littéralement "éclater" le Mont Ashton, tuant par la même occasion les Fungi de Yuggoth installés à son sommet. Mac Cardwell renoncera à appeler Yog-Sothoth, mais il peut ressentir une certaine antipathie à l'égard des Investigateurs...

Quoiqu'il en soit, ceux-ci gagneront 1D20 points de SAN et



Légende du plan :

1) Poste de pilotage. Des voyants luminescents et absolument incompréhensibles.

2) Caissons d'animation suspendue. Il y en a 5 qui contiennent des cadavres extra-terrestres. Le dernier est ouvert.

3) L'arme volée aux Mi-Go. Elle se présente sous la forme d'une structure complexe et cristalline. Le choc de l'atterrissage l'a gravement endommagée et elle est inutilisable.

4) Équipement électronique et de maintien de la vie.

5) Propulseurs.

la certitude qu'ils ne sont pas seuls à lutter contre la menace des Grands Anciens.

- Si les personnages n'ont pas le temps de faire fuir l'Étranger et ne neutralisent pas Mac Cardwell, Yog-Sothoth en personne viendra leur rappeler l'humilité de la condition humaine. Skull Valley sera détruite, ainsi que tous ses habitants terriens ou non. Les journaux de Denver feront état d'un cataclysme de faible amplitude et l'on apprendra un peu plus tard la destruction de Porterville.

- Si les personnages tuent l'Étranger, ils risquent de ne pas comprendre grand chose ! S'ils éliminent aussi Mac Cardwell, il se trouvera bien un témoin (ex : un chasseur égaré) pour les accuser de meurtre de sang froid (on ne plaisante pas avec ces choses là dans le Colorado). Mais, s'ils ne tuent pas le professeur, celui-ci invoquera Yog-Sothoth, alors...

Du pourquoi du comment

A la lecture des œuvres de Lovecraft, il est facile de se rendre compte que pour l'écrivain de Providence, tout ce qui vient du ciel est une menace, même une couleur... Néanmoins, il existe certainement d'autres mondes habités et certains peuvent être également menacés par les Grands Anciens et leurs pairs. C'est de cette considération qu'est venue l'idée de l'Étranger...

Les Mi-Go faisaient des adversaires tous désignés, car il s'agit d'une race stellaire dont il est dit que Yuggoth (Pluton) n'est qu'une base. Pourquoi alors ne pas imaginer que les Fungi sont peut être beaucoup plus puissants dans d'autres secteurs de la galaxie qu'ils ne le sont dans notre système solaire ?

La Vallée du Crâne et les victimes "contrôlées" par les Fungi sont des hommages directs au cinéma américain des années 50 et notamment à ces chefs d'œuvres de science-fiction naïve que sont :

"L'invasion des profanateurs de sépultures", "La chose d'un autre monde" (film superbe de Robert Wise) ou "L'invasion vient de Mars" (de Cameron Menzies). Sous bien des aspects, ces films sont profondéments "ctulhiens"...

